

展覧会としてつくられた新しい映画美術の世界 「思い出のマーニー × 種田陽平展」を開催して

杉山はるか（愛媛県美術館 主任学芸員）

はじめに

「思い出のマーニー × 種田陽平展」として当館で2015年4月3日から6月7日にかけて開催した展覧会は、スタジオジブリの長編アニメーション「思い出のマーニー」(米林宏昌監督・2014年)の美術監督を務めた種田陽平氏の監修の下、アニメーションの世界観をアニメーション美術や実写映画の美術の手法で表現し、新たな空間として立ち上げたものである。日本における映画美術の最先端の技術や優れた表現を、ひとつの作品を切り口に紹介する画期的な展覧会だ。

映画美術という視覚芸術は、一般的な芸術作品とは性質が異なるため、芸術の表舞台で語られる機会は少なかったと言えるだろう。つまり、映画美術とはそれだけでひとつの完成作品として発表されるものではなく、完成された映画の中に組み込まれたものであるからだ。しかしながら、昨今改めて映画美術へ光が当たる機会が増え、映画全体に占める美術の重要性に着目されてきている。また、展覧会という新しい形でこれらの映画美術を紹介することにより、映画という枠を超えて人々に新しい鑑賞体験を提供することが可能となったのである。

今回の展覧会では、「男鹿和雄展」、「借りぐらしのアリエッティ × 種田陽平展」、「館長 庵野秀明 特撮博物館」に続く当館における4本目の映画美術の展覧会となり、その内の「男鹿和雄展」はアニメーション映画における美術、「借りぐらしのアリエッティ × 種田陽平展」と「思い出のマーニー × 種田陽平展」では構造は全く異なるものの、アニメーション映画と実写映画双方の美術、そして「館長 庵野秀明 特撮博物館」では実写映画の中でも特撮に特化した映画美術を紹介している。

今回は「思い出のマーニー × 種田陽平展」を取り上げ、元々の映画自体の映画美術の内容や展示されたひとつひとつの造作物を挙げ、展覧会という形で完成されたひとつの新しい芸術を紹介する。

映画美術について

そもそも映画美術とは何か、ここでは簡潔に述べておきたい。映画を制作するためにはまず監督がいて、脚本があり、登場人物が演技をするというのが表に見える部分であるが、物語には必ず舞台があり、背景があり、それらが映画自体に大きく影響を与えている。

実写映画の場合、現実世界とかけ離れた背景の作品などは別として、私たちが映画を観るとき、そのあまりの自然さに全て既にある場所でそのまま撮影されたのではと思い込んでしまう。それが映画美術のひとつの目指すべきところでもあるのだが¹、実際には、ドキュメンタリーなど敢えて演出を施さない場合を除き、ほとんどの背景は創られたものである。それらは、セットとしてスタジオにつくられたもの、オープンセットとして戸外につくられたもの、ロケで実際にある風景を飾り変えているものなど、形態は様々である。

これらの美術を手掛けるのが、美術監督（あるいはプロダクション・デザイナー）²であり、その指揮の下に美術助手、大道具、建具、装飾、小道具、塗装、衣装、造型、造園など数多くの専門分野に分かれたスタッフがいる。美術監督がイメージした世界観を実際にかたちにつくり上げるのは、こうした数多くのスタッフであり、それぞれがお互いに共通したイメージをもってひとつの作品世界を完成させる、共同作業なのである。

さらに言えば、照明部やカメラマンなど、映画という作品の中で美術を表現するのに欠かせないさらに多くのスタッフが関わることで、映画美術は生かされる。しかしながら純粋に理想通りに進められるものではなく、あらゆる制約があるのも事実で、予算上の制約、時間の制約、人的な制約と様々な条件の中で制作される。ただこれらの制約が、逆に新たな創造を生み出す原動力ともなり得るのである。

これに対してアニメーションの美術の場合は、もちろん全てが描かれたものであり、同様に美術監督の指示に従って美術スタッフが担当の場面の背景をこつこつと描く。このときに重要なのは、やはり全員が共通の世界観をもって仕事をするのであり、美術監督はそれら一枚一枚の背景をみて自分がイメージする世界が描けているか確認する。

実写でもアニメーションでも、映画美術においては現実と空想との均衡が重要な要素となる。多くの場合、その物語の背景にある時代や場所などの史実をまずは徹底的に研究し、事実を可能な限り認識した上で演出上何を加えうるか趣向を凝らす。ここが美術監督としての腕の見せ所となるのだ。また、創造の過程で過去の映画や絵画、建築などを始め、日常風景に至るまであらゆる種類の資料を収集し、参考にするのも映画美術の特徴のひとつと言えるだろう。映画の中のたったひとつの世界を構築する上で、あらゆる要素が積み重ねられて創造へと導かれるのだ。

種田陽平美術監督

今回の展覧会の中心となるのは、種田美術監督である。普段、実写映画の美術監督として国内外の多くの映画作品の美術を手掛けている。「スワロウテイル」(岩井俊二監督・1996年)、「不夜城」(リー・チーガイ監督・1998年)、「フラガール」(李相日監督・2006年)、「キル・ビル Vol.1」(クエンティン・タランティーノ監督・2003年)、「The Hateful Eight」(同監督・2015年)、三谷幸喜監督との「THE 有頂天ホテル」(2006年)、「ザ・マジックアワー」(2008年)、「ステキな金縛り」(2011年)、「清州会議」(2013年)、台湾映画「セデック・バレ」(ウェイ・ダーション監督・2011年)、中国映画

「金陵十三釵」(チャン・イーモウ監督・2011年)……どの作品も独特の深い作品世界をもち、美術がそれを大きく支えていると言えるだろう。

武蔵野美術大学で油絵を専攻していたときに、寺山修司監督による映画「上海異人娼館 チャイナ・ドール」(1981年)に初めて参加したのがこの世界に入る契機となった。何よりも映画ファンとして映画を無数に鑑賞してきており、それらの蓄積があつてこそ映画の世界で続けてこられたと語っている。また現場では、多くの映画界の重鎮たちと直接意見を交わす場が数多くあり、映画談議に花を咲かせることもしばしばだったとのこと。こうした機会が、現在の映画制作の現場では少なくなっていることに危機感を覚えている。

種田美術監督の転機となったのが、岩井俊二監督の「スワロウテイル」である。この作品でアジア文化の様々な要素が混在する怪しい架空の街を築き上げ、世界でも注目された。自身もこの作品の経験を通して、初めて美術で「世界観を創る」ことを認識したと言う。³

個性豊かな数多くの監督との、新鮮で刺激的な仕事を好む種田美術監督としては、珍しく続けて仕事をしたのが三谷幸喜監督である。スタジオでのセット撮影を好む、やはり映画そのものを愛する同監督のもとで、「THE 有頂天ホテル」ではホテル、「ザ・マジックアワー」では守加護という街全体、そして「素敵な金縛り」では法廷、「清州会議」では清州城とそれぞれ作品の主要舞台を大規模なセットで創り、場に強い個性をもたせることに成功している。また、三谷監督との仕事を中心に紹介する「種田陽平による三谷幸喜映画の世界観展」(2013年)が上野の森美術館で開催された。

初めてスタジオジブリと仕事をしたのが、三鷹の森ジブリ美術館で開催された「小さなループル美術館展」(2008年)においてであり、歴史ある大きな美術館の作品や壁面などその雰囲気自体を、サイズを縮小して新たな空間に表現した。

そして「借りぐらしのアリエッティ × 種田陽平展」(2010年)。米林宏昌初監督作品「借りぐらしのアリエッティ」(2010年)の、主人公の少女・アリエッティが暮らす世界を実写映画のセットとして立体に立ち上げた。展覧会としては3部構成になっており、1部がセット、2部が美術監督としてのこれまでの仕事の

紹介、3部が映画の原画やセットの模型など制作の裏側を紹介するコーナーとなっていた。東京都現代美術館でまず立ち上げられた本展は、映画の公開日に合わせてオープンすることになっていたため、映画の制作途中の背景画をスタジオジブリ内で閲覧して、映画の作品世界のイメージを膨らませ、セットを創り上げたのである。この時には映画自体に関しては全く関わっていない。身長12センチの小人として描かれたアリエッティの目線で、身の回りのものは全て拡大して制作され、展覧会を訪れる観客もその大きさの対比に新鮮な感覚を覚えた。大きな驚きと感動をもって多くの人々が体験した新しい世界だったと言えるだろう。

映画「思い出のマーニー」の美術について

そして、今回の「思い出のマーニー」では、種田陽平美術監督はアニメーション映画の美術監督を初めて務めた。アニメーション映画自体には以前、「イノセンス」(押井守監督・2004年)で関わったことがあった。この作品では主に作品のイメージを提供する役割を務め、また実写映画と同様に作中に登場する小道具なども具体的に中国で探して送るなどし、細部までこだわった作品となった。ただこの時は現場で他のスタッフと一緒に作業することはなかったため、今回スタジオに毎日通い続け、その制作過程に本格的に立ち会う初めてのアニメーション作品となった。映画の作品世界を築き上げるところから、米林監督と意見を交わしながら作品に携わることになり、実写映画の方法を敢えて取り入れながら新しいアニメーション美術の世界を創り上げた。

物語の原作は、イギリスの児童文学作家であるジョーン・G・ロビンソンの「思い出のマーニー」。この作品を、日本を舞台に移して米林監督が初めて映画化した。主人公は12歳の杏奈。幼い頃に両親を亡くし、義理の両親に育てられている周囲から心を閉ざした少女だ。夏に喘息の療養を兼ねて親元を離れ、海辺の街を訪れた際に出会ったのが、入り江に立つ洋館・湿っ地屋敷とそこに住む不思議な少女・マーニー。マーニーとの交流によって杏奈は次第に心を開いてゆく。マーニーが実は亡くなった杏奈の祖母であり、杏奈は幼

い頃に一時期マーニーに育てられていたことが、物語の終盤で明かされる。杏奈はマーニーを介して新しく湿っ地屋敷に家族で越してきた彩香と親しくなり、また、わだかまりのあった育ての親・頼子との距離も縮まり、ひと夏の経験を通して元気になって家に帰ってゆく。

原作の舞台は、作者がよく夏に訪れていたイングランド東部に位置するノーフォーク州の、湿地のある海辺の町・バーナム・オーヴァリー (Burnham Overly) がモデルになっている。物語の重要な鍵を握る洋館・湿っ地屋敷にも実在するモデルがあり、簡単な挿絵が本にも描かれている。映画化する上で、宮崎駿監督は大正時代に撮られた明石の港の写真をみせ、物語の舞台として推薦していたが、結局湿原や涼しげなイメージが原作に近い北海道が候補地に上がった。2012年の8月2日に種田美術監督が参加して第1回美術設定打ち合わせを開催。これより前には米林監督が原作から構想を膨らませ、脚本の丹羽圭子、そして作画監督となる安藤雅司と意見を交わしながら、脚本やイメージボード作成を進めていた。8月末には米林監督と種田美術監督、そして種田美術監督のもとで実際の背景美術の絵を描くために加わるようになった西川洋一はロケハンに北海道を訪れ、洋館や湿地を中心に各地を回った。ロケハンを実写映画においては当たり前の工程ではあるが、アニメーションにおいてはここまで厳密に行うことはないという。種田美術監督はこれまでも数多くの映画の仕事で全国各地を訪れていたため、今回もロケハンの候補地を挙げて事前にイメージを掴んでいた。米林監督も、ロケハンで「頭に思い浮かべていた風景が、そこにあるみたい不思議な体験をした」⁴と語っている。洋館の建築様式については米林監督も試行錯誤していたが、ロケハンで函館のイギリス領事館など実際の洋館を多くみて具体的にイメージが固まり、これらの複数の洋館の要素を取り入れて、日本に建てられた洋館として西洋風に設定された。

種田美術監督がロケハンから帰ってきて描いたイメージボードで、既に湿っ地屋敷の外観がほぼ出来上がっている。原作では、お屋敷の入り江に面した窓は1階も2階も全て同じ大きさで均等に並んでいるところを、マーニーが暮らす2階の右端の部屋を、特別な印

象をもたせるために出窓にし、また部屋があるお屋敷の右部分だけ石造りの別棟になっている。青い窓枠は米林監督の初期のイメージボードから一貫して原作と同じである。この青が、映画や展覧会のテーマカラーにもなっている。

さらに、入り江とお屋敷とをつなぐ船着き場には、石門が設けられた。これはお屋敷のもつ、ある種異界としての存在感を強めるために、関門としての意味をもち、また門をくぐるという行為そのものにも儀式のような意味をもたせようという意図があった。そして階段を上がり、鉄扉を開けてといった幾つかの関所を設けて、杏奈が簡単にお屋敷にたどり着けないように工夫をした。

こうしてできあがった湿っ地屋敷が、この作品全体を創り上げる上で重要な役割を担っている。

外観のイメージが固まると、その細部にわたって徹底的に設定が決められていった。各種図面や模型なども作成され、模型には小型カメラを入れて空間のイメージを模索した。米林監督は、こうして出来上がった美術設定を念頭に絵コンテを描いた。このように美術を先行させることで、監督はより具体的に場面を思い描きながら作品を創ることができたのである。

また今回種田美術監督は、窓の棧、窓ガラスの種類、椅子などの家具の高さ、ドアの開き方やドアノブの位置や形など、通常アニメーション制作ではこだわらない部分にまで気を配り、取り組んだ。特に人物と直接接する部分については、アニメーションであろうと実写であろうと根本的には同じで、人と美術が直接影響を与え合う重要な部分である。

もちろんお屋敷以外の美術についても同様に詳細に設定され、杏奈が滞在する大岩家や、過去のトラウマを克服しようと杏奈とマーニーが訪れるサイロなどが描かれていった。美術設定には、実写の美術から船木愛子が参加し、種田美術監督のイメージを詳細に詰めて細かく設定画を仕上げた。美術には、大森崇、高松洋平、西川洋一と「崖の上のポニョ」(2008年)などの美術監督として知られる吉田昇。そして背景には男鹿和雄、串田達也、武重洋二と実績あるメンバーも参加した。特に西川は前述のとおり最も初期から関わり、物語の基礎となる背景作成に貢献している。男

鹿は杏奈とマーニーがお互いの悩みを打ち明けるキノコの森の場面、串田は主に物語の終盤でマーニーの人生が語られる回想場面、武重はサイロでの場面を手掛けている。

また制作過程において、アニメーションの最終的な設計図ともいえるレイアウトが描かれた際に、まず美術でそのレイアウトの背景部分を確認、必要な場合には修正し、それをもとに各パートが制作を行ったという。こうして徹底的に細部までこだわった、これまでにない新しいアニメーションの空間が生み出された。

展覧会について

企画内容

本展は、種田美術監督が映画自体の美術を手掛けていることから、物語の世界により深く根差した内容となった。全体として構想されたのは、物語の中に観客が入り込み、特に主人公の杏奈になった感覚で、マーニーを探しながら会場を回るというコンセプトである。その過程でアニメーションの背景画や、実写映画の美術の手法で三次元に表した造作物が競うように現れ、それら二次元と三次元の手法の異なる映画美術を「思い出のマーニー」というひとつの物語の世界を体験しながら鑑賞するというものだ。展覧会の空間そのもの、空間全てが演出されるというとても規模が大きく細部まで手の込んだ展覧会となった。

東京展と松山展との差異

本展は2014年7月に映画公開とともに江戸東京博物館でまず公開された。その後当館での開催となったのだが、巡回展とはいえ通常の一般的な展覧会とは異なり、会場によって展示が大きく変わる。展示する空間の大きさや形が今回も大きく異なり、新たに図面を大幅に引き直す必要があった。

さらに今回はより内容を充実させるため、新たに展示物を効果的に増やし、何よりも新しいコーナーが加えられた。それは「マーニーの世界を創る」と題された、映画の制作過程を実際に準備の段階で描かれたラフスケッチやロケハンで撮られた写真、模型や設定画

などで辿るもので、資料だけではなく机や道具類、事務用品に至るまで全て実際に使われた本物を展示した。もちろんこのコーナーに展示されたものはほぼ初公開のものばかりとなった。主な追加された展示物としては、導入部の杏奈と湿っ地屋敷の書き割り、杏奈とマーニーがピクニックに出かける漁師小屋の造作とキノコの森の造作との間の林の書き割り、そして映像として種田美術監督のインタビューと展示の最後に映画のダイジェストも追加された。

展示物について

順を追って主な展示物を挙げる。これらはほぼ東京での立ち上げの際に制作されたものであるが、今回当館での展示に携わったスタッフを中心に紹介している。

1) スケッチブックに描かれた絵



展示の導入部分にはスケッチブックが展示され、そこには映画の冒頭で杏奈が授業中に描いていた公園での描きかけのスケッチが見える。杏奈は周囲から心を閉ざしているが、絵を描くことが好きな少女。展示会場には杏奈が描いた絵がスケッチブックの中に描かれたかたちでたびたび登場するが、これらの絵を通して杏奈の心の成長をも垣間見ることができる。最初のスケッチでは公園で遊ぶ子どもたちの姿は消しゴムで消され、人物をうまく描くことができなかつたが、湿っ地屋敷やマーニーを丁寧に描き、最後には義理の母・頼子からプレゼントされていた色鉛筆を使って着彩して仕上げている。これらの杏奈の絵は種田美術監督が描いている。

2) 湿っ地屋敷のジオラマ



お屋敷とその周辺の入り江や植物などの自然風景がミニチュアによる造型で表現された。お屋敷の細やかな造りはもちろんのこと、入り江に生える植物のひとつひとつまで表現された。設定でお屋敷のシンボルマークとして十字型の模様が考案され、これらが破風飾りや通風孔の飾りなど各所に用いられているのがこのミニチュアでも確認できる。演出としてライティングで入り江のさざ波と1日の時間の流れを表現し、朝日の爽やかな景色から夕焼け、そして月夜の幻想的な風景が楽しめる。夜にはお屋敷の内部もライトアップされ、2階の右上の窓にはマーニーが佇んでいる。杏奈はお屋敷へ向けてボートを漕ぐ姿で登場している。



またこのお屋敷を、入り江の反対側にある正面玄関側からも小窓を通して覗き込める構造になっており、お屋敷の異なる一面を杏奈が体験したのと同様にみることができる。本来道に面しているこちら側がお屋敷の表玄関であるが、入り江に面したマーニーの部屋の窓が見える裏側が、杏奈が幼い頃の記憶の中にとどめ

ていた、マーニーが愛していたお屋敷の姿であり、この物語のメインビジュアルとなっている。物語の半ばで、新しくお屋敷に越してきた彩香に案内されて、杏奈は初めてこの正面玄関からお屋敷の中に入るのである。来館者はこの最初のジオラマで物語のメイン舞台となる湿っ地屋敷の全容がわかり、物語の世界の中に自然に入り込んでゆく。

制作はマーブリング・ファインアーツ。美術造型の制作から撮影の演出まで手掛けている。「借りぐらしのアリエッティ × 種田陽平展」の際には、小人のアリエッティの目線で人間世界の植物や「借りてきた」待ち針やボンド、電池など実物より大きい造作物を制作したが、普段は様々なスケールのミニチュアを中心に建物から乗り物など幅広く制作している。今回は社長の岩崎憲彦の立会のもと、富田雄治、加藤雄志、土江田賀代、池田美生の4名が設営作業を行った。実写作品において、ミニチュアの造形物はあちこちで活用されており、ほとんどそれと気づかれることなく映画の中にも自然に登場している。各種特撮作品での活躍がわかりやすい事例であろう。

また、照明による演出はア・ファクトリー。マーニーの映像など一部を除く会場全体の照明や映像効果を担当している。同社は通常は店舗設計やデザインなどを手掛けており、実写映画の照明は担当していない。しかしながら、「借りぐらしのアリエッティ × 種田陽平展」の際に、種田美術監督のイメージに沿った繊細な照明効果で実績を残し、今回も前回より進化した照明技術で各所の演出を支えている。照明は、美術の最終的な演出を左右する大変重要な役割を担っており、本展においても同様で種田美術監督のチェックも厳しいのである。今回参加したのは、前島秋芳、垂水茂喜、松下隆宏、岡崎充、藤井克己、船橋昌義、三宅枝里子、高橋勇人である。

3) 湿っ地屋敷水門からマーニーの部屋へ

次にいよいよ湿っ地屋敷の大きな造作物、いわゆる「セット」へと来館者は導かれる。まず目の前に現れるのが石造りの水門。辺りは月に照らされて薄明かりが差す暗闇で、手前には海辺のさざ波が光の効果で表



され、ボートをつなぐための杭が数本立っている。来館者は階段を上り、水門のアーチをくぐって次へ進むが、アーチの向こう側にはマーニーの部屋の青い出窓が見え、窓には意地悪なばあやに髪を強く梳かされているマーニーの横顔が投影されて見える。杏奈が始め夢の中でマーニーをみる情景である。水門の石はごつごつと硬い表面をしており、よくみると年月が経過してきた汚れなども表現されている。これは「エイジング」または「汚し」と呼ばれる実写映像美術における手法であり、今回は一昔前に造られたお屋敷という設定のために全体にエイジングが施されている。石と石のすき間には苔が生え、蔦も這っている。周囲に茂る木の枝も上から下がっており、足元にはそれらの枝が月明かりに照らされて落とした影が照明で表現され、風で揺れている。また振り返ると雲間から月が出ていて、お屋敷をめぐる周囲の空気感が伝わってくる。月はスタジオジブリの美術スタッフの手で実際に描かれたものであり、アニメーション映画の平面の世界と交錯した不思議な空間となっている。

メインとなるお屋敷のセットの導入部が夜に設定されているのが、大きな特徴といえるだろう。物語の設定上、杏奈がマーニーと出会うのは夕方から夜にかけてが多いのはもちろんであるが、明るい日中より暗闇の方が来館者の注意を引き出し、暗闇に沈む周囲の様子をより慎重に観察しようという心理的な働きが生じる。また、より非日常的な体験として印象強く感じられるのではないかと。この闇をどう生かして演出するのが、ひとつ大きな要素と言えるだろう。

今回の大道具と塗装は東宝映像美術が担当している。同社は東宝スタジオ内にあり、東宝で撮影される映画を中心に、各種テーマパーク等の造形なども手掛けて

いる。大道具は大きな造形物の骨格部分を担当し、設計図に基づいて材料を切り出し、組み立て立ち上げてゆく。また塗装は美術の仕上げに当たる行程であり、多くの色彩や風合いをもつ塗料を使い分けて繊細なニュアンスを表現する。大道具は齋藤幸久、斉藤廣美、渡辺泰志、茶谷翔太郎、木幡英明、塗装は島野今日子、信貴千春が担当した。植物の表現に関しては、その専門として造園と言われる専門職があり、今回は西田敏行が担当している。（「キノコの森」の項も参照）

4) マーニーの窓



湿っ地屋敷の外観の中で一番重要と言ってよいのが、このマーニーの部屋の青い出窓である。アニメーションの美術としてもかなり細かく描かれており、二重窓でそれぞれ青く細い格子で細かくガラスが分割され、二枚重なって複雑な模様を形成している。また今回立体化するに当たり、映画中では1階のテラスに面した窓で同様の仕様になっていたが、窓ガラスに一部型ガラスが使われている。型ガラスは型で整形して模様を付けたガラスのことで、その部分を通してみると対象が歪んで見え、視覚的にも変化を生む効果がある。また、それ以外のガラスも、かつての一般的な技法である吹きガラスを意識して制作されており、表面が真っ直ぐではなく湾曲している。窓枠も重厚な造りで装飾も施されており、やはりエイジングで潮風にさらされた汚れやペンキの剥がれなどの風合いを表現している。制作は建具と呼ばれるあらゆる形の窓やドアなどを制作する専門職があり、今回は木村真之が担当した。塗装は前掲の東宝映像美術の仕事である。

5) マーニーの部屋と廊下



展覧会の一番の見どころともいえるのがこちらのマーニーの部屋となる。映画中では実は部屋の中での場面は少ないものの、マーニーに連れられて参加したパーティーの夜や、改装中に彩香に招待されて杏奈は中に入る。今回はマーニーが子ども時代を過ごした当時の部屋の様子を演出している。種田美術監督曰く、アニメーションの空間を再現したのではなく、あくまでもセットとして立ち上げたときにどのように表現するか、新しい創作として臨んだ、とのこと。マーニーの部屋と部屋を出た廊下については、映画で描かれた壁紙を、展示のための壁紙作成用に描き下ろして制作したり、マーニーの日記の文字を映画と同じスタッフが書いたりポイントを抑えつつ、部屋の装飾には自由度も持たせて物語の空間を演出した。

ベッド、テーブルにベンチ、小物入れ、照明など家具類はアンティークを集め、ピアノはイギリスから取り寄せた。ベッドカバーと部屋の手前の廊下の壁紙には、19世紀イギリスのデザイナーであるウィリアム・モリスのデザインを用いている。丸テーブルにはマーニーが好きだった紅茶を飲むためのティーセットが並べられ、窓辺には入江で拾ったと思われる石や木片が宝物のようにさりげなく置かれている。また、壁にはパーティーの場面など、杏奈も追体験したマーニーの子ども時代のお屋敷でのエピソードや、その後のマーニーの人生が語られる場面での背景画がアンティークの額に収められて展示された。ここでもエイジングがもちろん大切な要素で、矢羽貼りの床はよくみると凸凹で、ものをこすったような汚れもついている。暖炉の周りを中心として壁も煤で薄汚れている。

今回の展示でこの部屋の装飾を手掛けたのは、サンズ デコールの山森悠子と小笠原悠里。物語の内容に

沿った家具や小道具を各地で集め、飾りつけをした。

6) 湿っ地屋敷の設計図



廊下を出て次の空間へ足を踏み入ると、湿っ地屋敷の各種設計図が展示されている。通称「湿っ地屋敷」、つまり旧リチャード邸は、1930年代にイギリス人建築家の設計で建設され、1952年頃にリチャード氏の別荘として改修された、という解説の後に並ぶ図面を見ると、架空のお屋敷が実際にあったかのような錯覚を覚える。これらの図面は展覧会にも美術監督補佐として加わった船木愛子が展覧会のために描き下ろしたものだ。新たに描かれたものであるのにも関わらず、やはりエイジングが施され、全体的に年月を経て色褪せ、紙も黄変して破れや折れがあり、上から貼られたセロテープも黄ばんでいる。アンティークの額と照明、そして新たににつくられて塗装された壁面にも汚しが入り、時代を感じさせる。

7) 背景画



展示空間全体には、それぞれの場面ごとに映画の背景画が飾られている。種田美術監督のもと3次元空間を強く意識して描かれた背景画と、実写の美術で3次

元に立ち上がった空間とを間近で比較することにより、私たちは物語の世界観をいろいろな角度で体感することができるのである。

水性のポスターカラーで、細部まで見事に表現された絵画1点1点に、卓越した職人の技量と経験値を窺い知ることができる。

8) 漁師小屋



入り江の奥にある古びた漁師小屋まで、杏奈とマーニーは夕暮れ時にボートでピクニックに出かける。マーニーがバスケットに入れて持ってきたぶどうジュースとクッキーを食べながら二人はお互いに質問をし合い、少しずつ相手のことを知ってゆく。

ここではこの情景を細やかなミニチュア造型に仕上げ、手前にはボート、奥には小屋、そして周辺には一面に紫色の可憐なムシャリンドウの花が咲いている。ボートの中に置かれたランタンの炎が揺れ、薄暗い周囲を照らす。漁師小屋の中を覗くと、マーニーが振り向いてこちらをみている様子が映像で見える。

このミニチュアの背景も着目すべき点で、向かって右手は実写の美術で立体的な岩の造型、向かって左手はアニメーションの美術で背景画を出力した平面であるが、その境目の平面の部分に彩色が施され、その境界を目立たなくしている。この仕事は東宝映像美術の松井英治によるものである。ミニチュア制作はサンク・アール。

9) キノコの森

杏奈とマーニーがキノコ狩りをしながら森の中を歩き、お互いに自分の大きな悩みを打ち明ける場面。木漏れ日が差し込み、清らかな小川が流れる森を立体化



した。手前には黄色い傘が特徴のタモギダケが生え、小川の中にはカニやサケ科の魚・オシヨロコマが泳いでいる。これらの生き物は物語の舞台の北海道に自生あるいは生息するものである。小川に渡された丸太の上を、マーニーがバスケットを腕に下げて歩く。周辺の植物は生き生きとして、太い幹が造作の壁の手前に突き出し、マーニーの映像を投影する中央の透明な幕の効果と相まって独特の奥行きを生み出している。森の主な部分は造園の西田敏行が受け持ち、また小川や魚などは造型として参加した鈴木雅雄が制作した。また、MSKワークスの渡邊昌義、杉本英治、高橋史恵も基礎となる部分や塗装などを担当している。照明の効果と相まって、男鹿和雄が描いた透明感ある森の情景そのままの、清々しい空間が生み出された。

造園の仕事はあらゆる植物を受け持つ。本物であれ造作であれ、作品世界に合った植物をその時の諸々の条件に合わせて選び、飾るのだ。植物の品種や特性、構造など詳細な知識が豊富に必要とされるのはもちろんのこと、作品の演出に沿って効果的に飾ることが何よりも大切なことである。

10) サイロ

マーニーが幼い頃に意地悪なねえやに雷雨の中無理やり連れて来られ、トラウマになっていた場所である。原作では風車であったが、北海道において風車は一般的ではなく、ロケハンでみた家畜の食糧などが貯蓄されていたサイロがその代わりとなった。杏奈はマーニーのトラウマと一緒に克服しようとサイロに来るが、突然激しい雨と雷がやってきて怖い思いをする。ここ



ではその恐ろしい雰囲気を出すためにいろいろな工夫が凝らされている。

近づく雷鳴、そして次第に辺りが暗くなる。その後土砂降りの雨音が聞こえ、窓からも降りしきる雨の様子がみえる。暗闇の中で雷が光り、上方から風も吹いてくる。石造りのサイロの外壁と内壁には土や植物などで年季を帯びた風合いが表現され、足元は泥でぬかるみ、水たまりもできている。また、本来サイロには螺旋階段はないのだが、今回は物語の流れの中で必要なため敢えてつけられた。このように必ずしも全て現実に沿ったものが美術ではなく、時には大きな嘘をつけてそれを違和感なく表現しなければならないこともあるのである。今回のセットでは螺旋階段は上に行くに従って縮小して作られており、人の錯覚を利用して実際よりも高くみせている。限られた空間を最大限に利用して物語の空間を表現するという、これもよく実写で使われる手法である。

制作は大道具、塗装、造園、そして水たまりの表現など特殊な造型を担当したのが鈴木雅雄である。

11) マーニーの窓（さよならの場面）



物語の終盤で、杏奈がマーニーに最後のお別れを言

った直後、マーニーが青い窓辺に立って微笑む印象的な場面。物語をたどって進んできた展示の最後の場面では、この情景がこの映画にふさわしい新たな表現で登場する。青い窓枠の出窓が壁の目線の上に立体的にせり出しており、その中にはマーニーが立っている。マーニーの背景はアニメーションの背景の平面で表現されているが、マーニーは少しだけレリーフのように半立体的になっている。また、窓枠やその周辺の石造りの壁をみると、影や汚れなどが描きこまれているのがわかる。スタジオジブリの美術スタッフが直接書き込んでいるのだ。種田美術監督が試みたアニメーションと実写とのある種の競演を示す表現方法といえるだろう。二次元と三次元の要素が複雑に交差しているのが、映画「思い出のマーニー」の革新的な部分でもあった。

12) 杏奈のひと夏の思い出



爽やかな杏奈の表情で締めくくられた展示室を出ると、濃い茶色で塗装された薄い板が鳥の巣のように大小組み合わされた不思議な空間に入る。当館のガラス張りの明るい空間で中庭に生えた大きな楠の緑が板の隙間から見え、場に合った展示空間となった。ここには、映画の背景画がぐるりと取り囲んで展示されており、杏奈の不思議なひと夏の体験を振り返ることができる。

13) マーニーの世界を創る

今回新たに加わった展示コーナーがこちらである。映画の制作過程を実際の資料で紹介している。初期の米林監督のスケッチやメモからは、いろいろと構想を膨らませながらも美術に関わる重要な場面について種



田美術監督に相談し、初期段階からイメージの共有に務めていたことがわかる。ロケハンで撮影された写真も洋館から湿地、森、サイロ等数多く展示された。種田美術監督は北海道へのロケハンから帰ってきて湿地屋敷の外観を固め、それをもとに立体模型が作成された。模型は同様に杏奈が滞在する大岩家やサイロも作成されている。

美術監督の種田陽平、そして美術の吉田昇、作画監督の安藤雅司の作業机が、それぞれ今まさに制作過程の最中のように演出された。実際に使用された参考資料なども周辺に飾られ、また下絵などの原画も展示された。

14) 全体の美術、設計、展示統括

展示会の具体的な展示物について順に述べてきたが、これらはその周辺の壁面も含め全て詳細な図面のもとに実現している。展示セットデザイン・設計は石森達也。種田美術監督やスタジオジブリの本展プロデューサー・青木貴之も含めての打ち合わせを通してきてきたイメージを具現化して図面を引き、試行錯誤の末に出来上がったのが今回の空間である。石森も長年実写の世界で美術の仕事に携わり、多くの図面を引いてきた実績がある。全体の美術を種田美術監督の下でみているのも石森である。また船木愛子、田中真紗美も美術監督補佐として各所の美術に関わった。そして、主に湿地屋敷のジオラマなどミニチュア造型については、稲付正人が全体の美術を統括した。また今回美術制作プロデューサー、現場総括として携わったのが籠谷武である。今回の当館での展示は、施工に3週間、各所から40人以上ものスタッフが集まり、10トント

ラック 10 台近くの物量の非常に大掛かりなプロジェクトであり、美術館という映画のスタジオとは全く違う環境で実際に展示を立ち上げるためには、様々な調整が必要となる。全員の動きや諸条件を把握し、展示作業を円滑に遂行するのが籠谷の仕事となる。

終わりに

映画美術とは、その表現対象として事実に基づくものから架空のものまであらゆる時代、場所の空間が想定され、またその物語の内容によって演出を変えて独自の世界を創り出す芸術である。また、一人で仕上げるものではなく、しばしば監督や美術監督以外の関係者の意図やあらゆる条件が反映され、また最終的には各部分を担う一人一人の手で形作られるものである。各々の力が集まり、その競演の成果として完成されるものなのである。

通常はカメラで写され、映像として鑑賞されることこそが映画美術が生きる場であるが、今回は実際に五感を通して来館者が空間そのものを体感することができた。また、今回については展覧会という形の全体の空間そのものが、完成された作品と言えるだろう。アニメーションと実写の美術が複雑に交錯した新しい空間が創られ、来館者は映画作品の登場人物として、また観察者として物語の進行に沿った展示に直接参加できるよう演出された。本展は、映画美術の世界とその新しい可能性を体験する場として、非常に独創的な展覧会であった。

1 ルネ・クレール監督は、「『なんて美しいセットだろう!』と諸君は言う。おあいにく様である。もし、その映画が完全に成功していたなら、諸君はセットをまったく見なかったはずだ。(中略) スクリーンでは、最良のセットとは、人が気づかないものなのである」と語っている。P.323、レオン・バルザック著、山崎剛太郎訳、『映画セットの歴史と技術』晶文社、1982年

2 ハリウッドを中心に、プロダクション・デザイナーの下に美術監督を置くやり方が主流となっている。日本では美術監督という呼称が主流であり、プロダクション・デザイナーと同義で使われている。

3 P. 226、フィオヌラ・ハリガン著、石渡均訳、『映画美術から

学ぶ「世界」のつくり方 プロダクションデザインという仕事』フィルムアート社、2015年

4 P. 24、『THE ART OF When Marnie Was There』スタジオジブリ、2014年